

跑车形态 作为雕塑

将大二阶段的跑车建模旧作，重新整理为产品设计作品集中的形态展览页：关注比例、曲面、姿态与视觉气质。

查看项目

00 / 06



01 / 项目定位

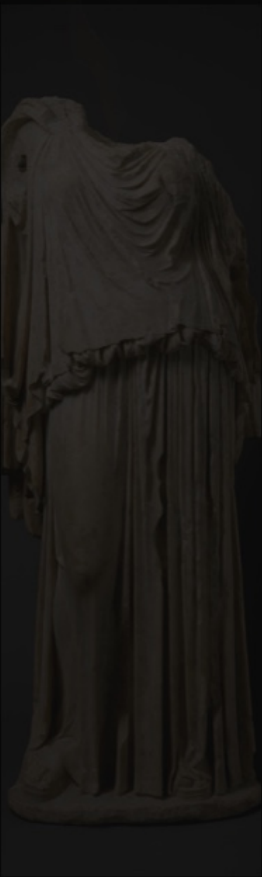
把旧作放回产品设计语境

这个项目不是完整交通工具设计，而是一次早期硬表面建模练习的再策展。它展示的是复杂产品形态、比例判断、曲面控制和视觉表达能力。

高质感渲染图和海报图，用作作品集呈现的视觉层，而不是改变原模型几何。

形态展厅

从单张渲染图转为可阅读的作品集叙事



展项说明

旧作升级：从跑车渲染到产品形态档案

这一版不把作品包装成完整汽车品牌项目，而是把它放进产品设计语境：展示三维建模、复杂曲面、比例判断和视觉再策展能力。

形态阅读

02 / 形态作为雕塑

三维模型的姿态、体块与表面张力



用展览图录的方式降低广告感，让观者先阅读体块、比例和曲面，而不是被品牌或速度叙事带走。



03 / 比例分析

侧面轮廓决定第一阅读

比例与姿态

侧面轮廓决定旧作的第一阅读



低姿态 / 长车身 / 前后轮外扩 / 座舱后移

04 / 细节展柜

分开展示灯组、轮毂、尾部与俯视体块

局部细节展柜

前脸、轮毂、尾部和俯视体块分开展示，避免旧图互相挤压

前脸识别



灯组 / 进气 / 姿态高度

后侧体块



尾灯 / 轮毂 / 肩线

俯视比例



座舱 / 车身宽度 / 中轴

暗场海报



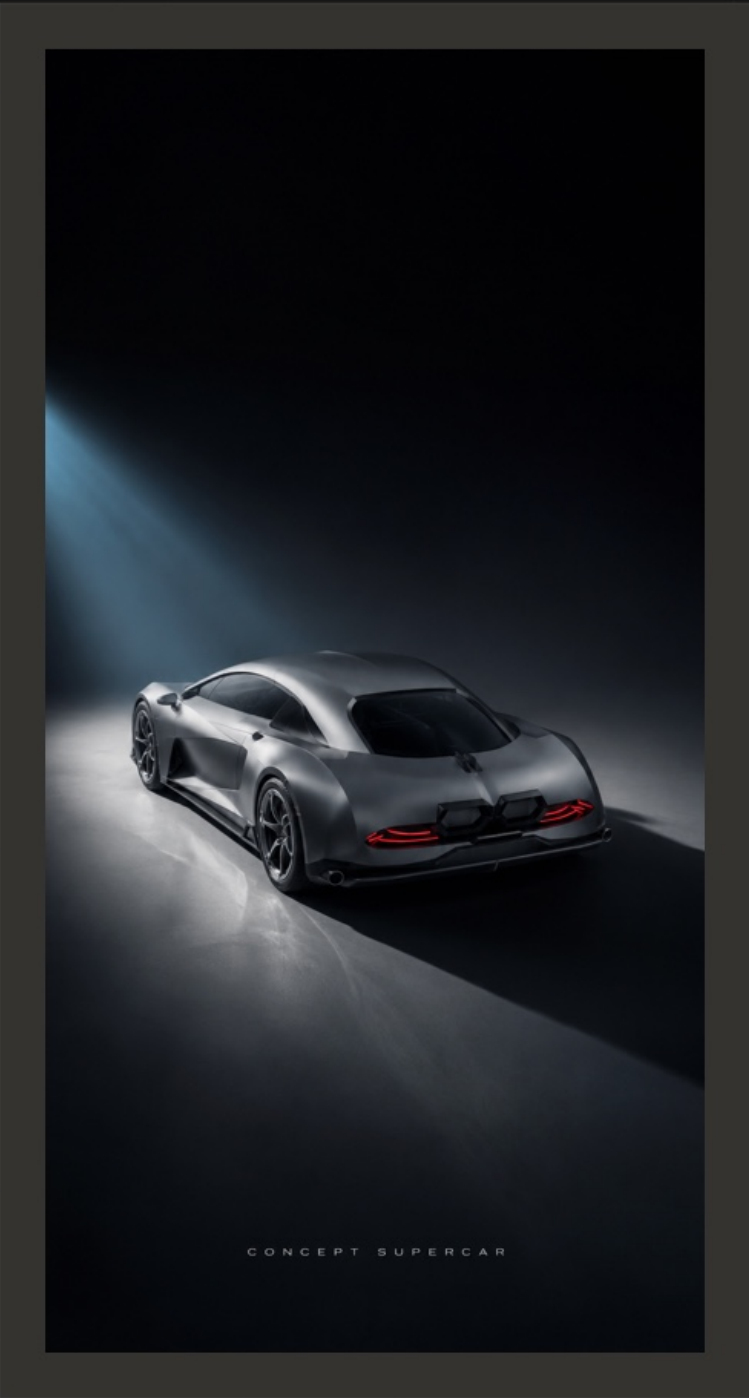
灯光语境 / 展示氛围

05 / 视觉延展

海报如何帮助旧作建立展示语境？

视觉延展墙

海报如何帮助旧作建立展示语境？



回看与升级

保留价值：完整车身比例、明确的低姿态、可识别的硬表面细节，以及早期对产品视觉层级的尝试。

下一步呈现：补充灰模、线框、局部拆解和建模过程，让旧作从结果展示进入过程说明。

项目回看

